Pomoć za AppleScript

Osnove

O razvojnom okruženju AppleScript

Kako koristite Mac, tako ćete se susresti sa zadacima koji se neprekidno ponavljaju. U skriptnom jeziku AppleScript možete pisati skripte i aplikacije koje automatiziraju zadatke koji se ponavljaju.

AppleScript je moćan i svestran skriptni jezik ugrađen u OS X. AppleScript možete koristiti za izradu prečaca, automatizaciju zadataka koji se ponavljaju te čak i za izradu prilagođenih aplikacija koje će vam uštediti mnogo vremena. AppleScript vam dopušta upravljanje aplikacijama s podrškom za skriptiranje.

AppleScript skripte sastoje se naredbi sličnih engleskom jeziku koje izvršavaju radnje na objektima. Primjeri radnji su otvori, zatvori ili učitaj naziv od. Primjeri objekata su aplikacija, prozor ili podešavanje postavki.

Skripta može upravljati jednom ili više aplikacija. Da bi podržavala skriptiranje, aplikacija mora definirati pojmove koje možete upotrijebiti u skriptama. OS X dolazi s nekoliko aplikacija s podrškom za skriptiranje.

Skripte mogu upravljati aplikacijama i putem mreže tako da možete automatizirati zadatke na više računala.

Zapravo ste već ne znajući koristili AppleScript. Mnoge funkcije u sustavu i aplikacijama su zapravo AppleScript skripte koje se pozivaju unutar aplikacije. Na primjer, kad god u ovom sustavu za pomoć kliknete link koji otvara aplikaciju ili datoteku, AppleScript skripta izvršava tu radnju.

POVEZANE TEME

Kako radi AppleScript
O AppleScript uredniku
O jeziku AppleScript
AppleScript resursi na internetu
Razvojno okruženje AppleScript Studio

Osnove

O AppleScript uredniku

AppleScript urednik skriptna je aplikacija jednostavna za korištenje koja može čitati, pisati, snimati i spremati AppleScript skripte.

Slijedi nekoliko značajki aplikacije AppleScript urednik:

- Pruža ujednačeno sučelje jednostavno za korištenje
- Omogućuje vam pronalazak i zamjenu teksta u skriptama
- Provodi automatski prelazak dugih skriptnih izjava u novi red
- Omogućuje višestruko poništavanje
- Omogućuje skripte za izbornike prečaca za brže ispisivanje skripti

- Podržava aplikacijske usluge
- Omogućuje pristup aplikacijskim skriptama pomoću palete medijateke.
- Sadrži Asistenta za skripte koji će vam pomoći dovršiti izjave
- Sadrži povijest rezultata i povijest zapisa o događajima da bi vam omogućila pregled onoga što se događa u skripti

POVEZANE TEME

O jeziku AppleScript
razvojno okruženje AppleScript Studio

Osnove

Izradite AppleScript skripte

Ne morate znati ništa o programiranju da biste uživali pogodnosti skriptnog jezika AppleScript. Zapravo, ne morate napisati nijednu riječ skripte. Postoji na stotine korisnih AppleScript skripti uključenih u OS X koje možete početi koristiti, te na tisuće dodatnih skripti dostupnih na internetu.

Ako želite otići još dalje, možete uzeti postojeće skripte i sitnim ih izmjenama prilagoditi svojim potrebama.

Naravno, najviše ćete pogodnosti dobiti izradom vlastitih skripti. Ako naučite kako pisati skripte, moći ćete izrađivati korisne alate i automatizacije koje će vam omogućiti uštedu vremena i vaš rad učiniti produktivnijim.

Možete mijenjati ili izrađivati vlastite skripte koristeći AppleScript urednik, koji pruža jednostavno okruženje za pisanje skripti. Svi primjeri u pomoći za AppleScript izrađeni su pomoću AppleScript urednika.

- Otvorite AppleScript urednik.

  Utipkajte sljedeći tekst u prozor AppleScript urednika.

  ```
  say “Dobrodošli u AppleScript!"
  ```

  Kliknite pokreni.

POVEZANE TEME

O AppleScript uredniku
Razvojno okruženje AppleScript Studio

Osnove

Kako radi AppleScript

AppleScript radi tako da šalje poruke, koje se zovu “Apple događaji." Kad pokrenete skriptu, AppleScript šalje Apple događaje sustavu ili aplikacijama koje izvršavaju naredbe.

U mnogim će slučajevima aplikacije ili sustav vratiti rezultat AppleScriptu. Na primjer, ako skripta pošalje aplikaciji zahtjev za imenom objekta, aplikacija će vratiti ime. Ako se naredba ne može izvršiti, aplikacija ili AppleScript mogu vratiti poruku greške. Vraćene rezultate možete vidjeti u AppleScript Editoru.

Općenito, ne morate znati mehaniku Apple događaja. AppleScript to sve radi u pozadini. Samo trebate pisati i pokretati

skripte.

POVEZANE TEME

O razvojnom okruženju AppleScript
O jeziku AppleScript

Osnove

O apletima

Skripta koja je spremljena kao aplikacija naziva se AppleScript aplikacija ili aplet. Apleti se automatski pokreću kada ih se otvori te izvode naredbe u skripti. Apleti mogu biti male funkcije koje sadrže samo nekoliko naredbi ili složene aplikacije koje sadrže na tisuće redaka.

Aplete je moguće spremiti kao izmjenjive ili samo za pokretanje. Izmjenjivi aplet i dalje sadrži tekst skripte, te ga je moguće uređivati i ponovno kompilirati u bilo kojem trenutku. Da biste uređivali ili mijenjali aplet, povucite ga na ikonu AppleScript urednika. Kada spremite skriptu tako da se može samo pokretati, izmjenjivi se dio teksta uklanja te se datoteku ne može više uređivati ili ponovno kompilirati.

Da biste uređivali aplet koji je spremljen kao izmjenjivi, otvorite ga u AppleScript uredniku ili nekoj drugoj AppleScript aplikaciji za uređivanje. Apleti zahtijevaju “on run” upravljački program koji pokreće skriptu prilikom otvaranja apleta.

- Ovaj primjer prikazuje “on run” upravljački program.

```
on run
        --first command
        --second command
end run
```

POVEZANE TEME

O dropletima
AppleScript vrste datoteka

Osnove

O kompiliranim skriptama

Kompilirana je skripta AppleScript datoteka u izmjenjivom obliku koju možete čitati i uređivati u AppleScript uredniku ili drugoj AppleScript aplikaciji za uređivanje.

Kada otvorite kompiliranu skriptu, ona se pojavljuje u AppleScript uredniku, no ne izvodi automatski nijednu naredbu. Ovo vam omogućuje unošenje bilo kakvih izmjena u skripti, a da se ona ne pokrene. Zatim možete kompilirati skriptu koja čita i konvertira sav tekst unutar datoteke u AppleScript kôd. Kompilirana se skripta može pokrenuti. Kompilirana skripta ima ekstenziju datoteke .scpt.

Kada spremite datoteku kao kompiliranu skriptu, tekst, uz kôd, i dalje ostaje u datoteci. Možete dakle ponovno uređivati kompiliranu skriptu u bilo kojem trenutku.

POVEZANE TEME

O apletima
O dropletima
AppleScript vrste datoteka

Osnove

O dropletima

Droplet je AppleScript skripta koja se pokreće kada povučete datoteke ili mape na njegovu ikonu. Skripta izvršava postupke na datotekama ili mapama.

Kao i aplete, droplete je moguće spremiti kao izmjenjive ili samo za pokretanje. Izmjenjivi droplet i dalje sadrži tekst skripte, te ga je moguće uređivati i ponovno kompilirati u bilo kojem trenutku. Da biste uređivali ili mijenjali droplet, povucite ga na ikonu urednika skripti. Kada spremite skriptu tako da se može samo pokretati, izmjenjivi dio teksta se uklanja te se datoteku ne može više uređivati ili ponovno kompilirati.

Dropleti zahtijevaju “on open” upravljački program koji pokreće skriptu prilikom otvaranja dropleta. "On open” upravljački program ima parametar koji sadrži popis stavki povučenih na droplet. Jedan dio skripte dropleta pregledava popis, a drugi dio djeluje na stavke. Osim ako je droplet osmišljen za djelovanje samo na jednu stavku, trebao bi uključivati ponavljajuću petlju koja se ponavlja kroz stavke na popisu, izvodeći postupke na jednoj stavci za drugom.

- Slijedi primjer upravljačkog programa za droplet s “on open” i popisom parametara.

```
on open (theItemsDropped)
        --first command
        --second command
end open
```

POVEZANE TEME

O apletima
O kompiliranim skriptama
AppleScript vrste datoteka

Osnove

Koristite AppleScript rječnike

Da biste saznali koje naredbe i objekte možete koristiti za kontrolu aplikacije, možete pogledati rječnik te aplikacije. Rječnik sadrži niz termina koje aplikacija razumije.

Rječnik aplikacije možete pregledati u AppleScript uredniku odabirom aplikacije u prozoru Medijateka ili povlačenjem ikone aplikacije na ikonu AppleScript urednika.

Termini u rječniku organizirani su u grupe povezanih termina koje se zovu “kompleti”. Naredbe i objekti napisan su podebljanim tekstom.

1. u AppleScript uredniku, odaberite Prozor > Medijateka.
2. Dvaput kliknite na naziv aplikacije u prozoru Medijateka.

3. Odaberite komplet.

   Prikazuju se pojmovi u kompletu i njihova objašnjenja.

AppleScript jezik organiziran je u različite kategorije:

- Kompleti: Grupe povezanih termina. U rječniku AppleScript urednika, kompleti se pojavljuju u prvom stupcu, označeni narančastim slovom “S”.
- Naredbe: zahtijevaju radnju ili rezultat. Naredbe, koje se također nazivaju i “događaji", pojavljuju se u drugom stupcu, označene plavim slovom “C", (također se zove događaj).
- Klase: Objekti s podrškom za skriptiranje. Opisi klasa navode svojstva i elemente koji postoje u klasi. Klase se pojavljuju u drugom stupcu i označene su ljubičastim slovom “C”.
- Osobine: Objekti koji sadrže vrijednosti. Svojstva se pojavljuju u trećem stupcu i označena su ljubičastim slovom “P”.
- Elementi: Objekti koji se nalaze u drugim objektima. Primjerice, paragraf može sadržavati mnogo riječi. Elementi se mogu pojaviti u trećem stupcu i označeni su narančastim slovom “E”.

POVEZANE TEME

Definicije razreda
Definicije naredbi
Koristite AppleScript za davanje naredbi aplikacijama

OTVORI

Upute za jezik AppleScript: Referenca naredbi
Upute za jezik AppleScript: referenca klase

Osnove

Rješavanje problema

Ako imate problema s AppleScriptom, istražite sljedeće teme u kojima možete pronaći informacije za rješavanje problema.

Ako se javi greška kada korisnik klikne Odustani u dijaloškom okviru Odaberi s popisa

Ako je neočekivano pokrenut postupak vaše mape

Ako vaša skripta ne prepoznaje disk

Osnovne naredbe

Definicije razreda

Definicija klase opisuje svojstva i elemente skriptabilnog objekta. Klasu se može usporediti s imenicom u rečenici, a definicija klase je poput definicije neke imenice u rječniku.

Obično definicija klase u AppleScript rječniku započinje pojmom u podebljanom fontu, nakon čega slijedi kratki opis pojma u istome retku.

Nakon toga slijedi popis svih elemenata ili objekata koji pripadaju ili čine skriptabilni objekt. Popis elemenata nije uvijek uključen u sve definicije klase jer neki skriptabilni objekti sadrže druge skriptabilne objekte, a neki ne.

Definicija klase završava popisom svih svojstava ili značajki skriptabilnog objekta i njihovih vrijednosti.

Unos svojstva započinje nazivom svojstva, nakon čega slijedi:

- Opis formata podataka u kojemu je pohranjena vrijednost svojstva, kao što je cijeli broj (broj), decimalni broj (popis od dva broja), niz (tekstualni podaci) i boolean (ispravno ili neispravno)
- Indikator opcionalnog tipa, [r/o], koji pokazuje da je vrijednost svojstva “read-only” (može se samo čitati, ali ne i mijenjati)
- Kratak opis svojstva

Ako objekt ima oblik za množinu, možete upućivati na više od jednog objekta.

Ako objekt ima popis elemenata, tada sadrži druge objekte. Naziv elementa, koji možete koristiti u svojoj skripti, pojavljuje se u podebljanom fontu. Obični tekst opisuje kako upućivati na element.

Objekti mogu imati svojstva. Nazivi svojstava pojavljuju se u podebljanom fontu. Obični tekst opisuje tip vrijednosti koju svojstvo sadrži, kao što je niz. Svojstva mogu biti konstantna vrijednost ili vrijednost s popisa konstanti. Skripta može dobiti vrijednost svojstva i može postaviti vrijednost svojstva, osim ako svojstvo sadrži [r/o] (read-only) nakon sintakse.

POVEZANE TEME

Definicije naredbi
Definicije objekata
AppleScript naredbe
Koristite AppleScript rječnike

OTVORI

Upute za jezik AppleScript: referenca klase

Osnovne naredbe

Definicije naredbi

Naredbe su termini u skriptnom jeziku AppleScript koji obavljaju radnje. Naredbe u AppleScript rječniku prikazuju se u srednjem stupcu i označeni su plavim slovom “C”. Definicija naredbe uključuje kratak opis onoga što naredba radi i njezine sintakse. Sintaksa je način na koji ispisujete naredbu u skripti. Sintaksa može sadržavati nekoliko dijelova.

Podebljane su riječi pojmovi koje koristite u naredbi. Te pojmove morate ispisati točno onako kako su navedeni u rječniku.

Plave riječi teksta označuju informacije koje unosite. Na primjer, mogli biste identificirati objekt ili varijablu koju ste definirali.

Naredbe ponekad imaju opcionalne dijelove koji se pojavljuju u zagradama. Njih ne morate koristiti u naredbi.

POVEZANE TEME

Definicije razreda
Koristite AppleScript rječnike
Definicije događaja
Definicije objekata

OTVORI

Upute za jezik AppleScript: Referenca naredbi

Definicije događaja

Definicija događaja opisuje glagol ili naredbu koja se koristi za usmjeravanje nekog postupka na skriptabilni objekt. Događaji su postupci ili glagoli koje objekti mogu izvršiti ili u njima sudjelovati.

Obično definicija događaja započinje pojmom, nakon čega u istome retku slijedi kratak opis pojma.

Nakon toga slijedi popis svih parametara korištenih pri izvođenju naredbe. Opcionalni parametri nalaze se u zagradama; obvezni parametri ne.

Svaki unos parametra započinje nazivom parametra, nakon čega slijedi opis formata podataka korištenog s parametrom te završava kratkim opisom parametra.

Definicija naredbe uključuje kratak opis (podcrtani tekst) onoga što naredba radi i njezine sintakse. Sintaksa je način na koji ispisujete naredbu u skripti. Sintaksa može sadržavati nekoliko dijelova.

Podebljane su riječi pojmovi koje koristite u naredbi. Te pojmove morate ispisati točno onako kako su navedeni u rječniku.

Riječi običnog teksta označuju informacije koje unosite. Na primjer, mogli biste identificirati objekt ili varijablu koju ste definirali.

Naredbe ponekad imaju opcionalne dijelove koji se pojavljuju u zagradama. Njih ne morate koristiti u naredbi.

Naredbe djeluju na objekte. Definicija objekta prikazuje sintaksu za identifikaciju objekta, uključujući njegov naziv i kratki opis (podcrtani tekst). Klasa objekta određuje pojedine karakteristike objekta, kao što su naredbe koje možete koristiti s objektom.

POVEZANE TEME

Događaji baze podataka
Definicije razreda
Definicije naredbi
Definicije objekata
Kako radi AppleScript

Osnovne naredbe

Definicije objekata

Naredbe djeluju na objekte. Definicija objekta u AppleScript rječniku prikazuje sintaksu za identifikaciju objekta, uključujući njegov naziv i kratki opis (podcrtani tekst). Klasa objekta određuje pojedine karakteristike objekta, kao što su naredbe koje možete koristiti s objektom.

Ako objekt ima oblik za množinu, možete upućivati na više od jednog objekta.

Ako objekt ima popis elemenata, tada sadrži druge objekte. Naziv elementa, koji možete koristiti u svojoj skripti, pojavljuje se u podebljanom fontu. Obični tekst opisuje kako upućivati na element.

Objekti mogu imati svojstva. Nazivi svojstava pojavljuju se u plavom podebljanom fontu. Obični plavi tekst opisuje tip vrijednosti koju svojstvo sadrži, kao što je niz. Svojstva mogu biti konstantna vrijednost ili vrijednost s popisa konstanti. Skripta može dobiti vrijednost svojstva i može postaviti vrijednost svojstva, osim ako svojstvo sadrži “[r/o]” (read-only) nakon sintakse.

POVEZANE TEME

Koristite AppleScript za davanje naredbi aplikacijama
Definicije naredbi
Definicije razreda
Recite objektu što da radi
Koristite AppleScript rječnike

OTVORI

Upute za jezik AppleScript: referenca klase
Upute za jezik AppleScript: Svojstva

Osnovne naredbe

Izjave "if"

If izjava je naredba koja se izvršava samo ako su ispunjeni određeni uvjeti Svaka if izjava sadrži Booleov izraz koji poprima vrijednosti true (istina) ili false (laž). Naredbe unutar if izjave izvršavaju se samo ako je vrijednost Booleovog izraza istinita. If izjava završava sa end if. Na primjer:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to “special"
end if
```

Ako je Booleov izraz u gornjoj izjavi istinit (primljena količina je veća od sto), naredbe unutar if izjave se izvršavaju. Ako je Booleov izraz lažan, naredbe se ne izvršavaju.

If izjava se može konstruirati i sa else izjavom. Ta kombinacija je poznata kao if-then-else izjava. Na primjer:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to “special"
else
        set memberStatus to “general"
end if
```

Ako je Booleov izraz u gornjoj izjavi istinit (primljena količina je veća od sto), izvršavaju se naredbe u prvom dijelu izjave. Ako je prvi Booleov izraz lažan, izvršavaju se naredbe iza else u drugom dijelu izjave.

Možete gnijezditi if izjave jedne u druge kako biste upravljali s više uvjeta.

Da biste saznali više o if izjavama u skriptnom jeziku AppleScript, vidite Upute za jezik AppleScript.

POVEZANE TEME

Izjave ponavljanja
Definicije naredbi
Podesite varijable u skriptnom jeziku AppleScript
Konstantne vrijednosti

OTVORI

Upute za jezik AppleScript - If

Izjave ponavljanja

Možete koristiti repeat izjave da biste izvršavali zadatke više puta ovisno o uvjetima. Repeat izjava nastavlja pokretati skupinu izjava u petlji sve dok nije ispunjen uvjet za izlaz iz petlje. Možete ugnijezditi jednu repeat izjavu unutar druge da biste mogli reagirati na različite uvjete.

AppleScript ima cijeli niz repeat izjava koje mogu reagirati na različite uvjete.

repeat (forever)

Neprestano ponavlja u petlji. Upotrijebite izjavu exit da biste napustili petlju.

```
repeat
        -- statement
        -- statement
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (number) times

Ponavlja zadani broj puta.

```
repeat 5 times
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

repeat while

Ponavlja sve dok je zadani uvjet istinit.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat until

Ponavlja sve dok je zadani uvjet istinit.

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
```

```
end repeat
```

repeat with (variable) from (startValue) to (stopValue)

Podešava varijablu na startValue (početna vrijednost) i zatim povećava varijablu nakon svakog prolaska kroz petlju. Ponavljanje prestaje kada varijabla dosegne stopValue (vrijednost zaustavljanja).

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

repeat with (variable) in (list)

Podešava varijablu kao prvu stavku na popisu. Svakim prolaskom kroz petlju varijabla se podešava na sljedeću stavku. Ponavljanje prestaje kada su sve stavke na popisu iskorištene.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

Da biste saznali više o repeat naredbama u skriptnom jeziku AppleScript, vidite Upute za jezik AppleScript.

POVEZANE TEME

Izjave "if"
Podesite varijable u skriptnom jeziku AppleScript
Konstantne vrijednosti

OTVORI

Upute za jezik AppleScript - repeat

Osnovne naredbe

Konstantne vrijednosti

Konstanta je rezervirana riječ u AppleScriptu koja sadrži unaprijed određenu vrijednost. AppleScript sadrži brojne konstante koje možete koristiti da biste dobili informacije o objektima, uspoređivati ili izvoditi aritmetičke izračune. Aplikacije i ostali objekti mogu definirati vlastite konstante. Ove se konstante definiraju u definicijama klase vrijednosti.

Da biste vidjeli vrijednost konstante, zalijepite sljedeći primjer u AppleScript urednik pa kliknite Pokreni. Kliknite Rezultat da biste vidjeli vrijednost konstante.

Rezultat je također konstanta. To je konstanta skripte koja se odnosi na vrijednost koju je vratila naredba.

```
Učitaj trenutni datum
```

Evo drugih primjera konstanti:

- Aritmetička konstanta: pi

- Booleove konstante: točno, netočno
- Konstante datuma i vremena: minute, sati, dani, tjedni
- Konstante niza: povrat, razmak, kartica
- Konstante skripte: bilo što, trenutna aplikacija, ono, ja, vrijednost koja nedostaje, moja, rezultat

Da biste saznali više o konstantama u skriptnom jeziku AppleScript vidite Upute za jezik AppleScript.

POVEZANE TEME

Podesite varijable u skriptnom jeziku AppleScript
Definicije objekata
Definicije razreda
Definicije događaja

OTVORI

Upute za jezik AppleScript - konstante

Podesite varijable u skriptnom jeziku AppleScript

Varijabla je spremnik izrađen u skripti koji se koristi za pohranu vrijednosti. Kada je izrađujete, navedete ime za varijablu, koja se također zove identifikator. Kada je skripta pokrenuta, možete smjestiti vrijednost u varijablu, pristupiti varijabli ili je promijeniti. Varijable traju samo dok je skripta pokrenuta. Kada se skripta zatvori, vrijednost se izgubi.

- Ovi primjeri pokazuju kako navesti jedinstveni identifikator i dodijeliti mu vrijednost.

```
set myVar to "153"

set x to "Quarterly Reports"

set x to false
```

Da biste vidjeli kako su vrijednosti pohranjene u varijabli, zalijepite ove primjere u AppleScript Editor i zatim kliknite Pokreni. Kliknite Rezultat da biste vidjeli vrijednost pohranjenu u varijabli.

Da biste saznali više o varijablama u skriptnom jeziku AppleScript, vidite Upute za jezik AppleScript.

POVEZANE TEME

Konstantne vrijednosti
Izjave "if"
Izjave ponavljanja

OTVORI

Upute za jezik AppleScript - varijable

Navedite lokaciju aplikacije

Aplikacije u sustavu OS X grupirane su kao “paketi”. Paket je poseban direktorij koji sadrži mape i datoteke koje sačinjavaju aplikaciju. Zbog toga naredbe “putanja do” i “informacija za” mogu vratiti različite rezultate za aplikaciju.

Ako za aplikaciju koristite naredbu “putanja do", putanja obično završava s “.app”. Ekstenzije datoteka možda nisu prikazane kao dio naziva datoteke u Finderu, no svejedno možete koristiti ekstenzije da biste identificirali datoteku u skripti.

Ako koristite naredbu “informacija za” da biste dobili informacije o aplikaciji, svojstvo rezultata Mapa obično je “istinito”. Više informacija o datoteci i njezinom nazivu možete dobiti koristeći dodatna svojstva rezultata, poput skrivene ekstenzije, ekstenzije naziva ili prikazanog naziva.

POVEZANE TEME

putanja do
informacija za
Pogledajte mape, datoteke i diskove
odaberi aplikaciju
Naredbe za skriptiranje Findera

Naredbe Findera

Uputite na mape, datoteke i diskove

AppleScript vam omogućuje upućivanje na određene mape, datoteke i diskove po nazivu, čak i ako ne uključuju putanju. AppleScript može identificirati lokaciju stavki kao što su mapa Dokumenti, radna površina, mapa home i pokretački disk.

- Ovaj primjer prikazuje kako uputiti na određenu mapu korištenjem njezinog naziva u skripti.

```
postavi x na putanju do mape na radnoj površini
```

POVEZANE TEME

Uputite na Finder u skriptama
putanja do
informacija za
naredbe skriptiranja Findera

Naredbe Findera

Uputite na Finder u skriptama

Naredbe Findera koristite tako da mu ih uputite u tell izjavi, baš kao što biste dali naredbe aplikaciji.

- Evo jednog primjera korištenja izjave tell u skripti. Izjava tell usmjerava funkciju broja prozora na “Finder.app."

```
tell application “Finder.app”
        return the number of windows
end tell
```

POVEZANE TEME

Finder
Recite objektu što da radi
Uputi na mape, datoteke i diskove
Definicije objekata
naredbe skriptiranja Findera

OTVORI

Upute za jezik AppleScript - Razvrstači objekata

Naredbe za skriptiranje Findera

Evo nekoliko naredbi koje možete koristiti s Finderom:

aktiviraj

pseudonim datoteka

pseudonim popis

datoteka aplikacije

pročisti

zatvori

stupac

Računalo - objekt

spremnik

kopija

računaj

količina podataka

izbriši

prozor radne površine

radna površina

disk

datoteka dokumenta

dupliciraj

izbaci

isprazni smeće

postoji

datoteka

informacije o datoteci

pronađi

Finder

prozor Findera

mapa

učitaj

opcije prikaza ikona

prozor informacija

datoteka internetske lokacije

stavka

opcije prikaza popisa

snimi

film

pomicanje prozora mape za

otvori

paket

putanja do

postavke

prozor postavki

ispis

zatvori

Uputite na mape, datoteke i diskove

Uputite na Finder u skriptama

prikaži

odaberi

podesi

razvrstaj

smeće

ažuriraj

prozor

Standardne naredbe dodataka za skripte

Dodaci za skripte dodaju mnoge korisne naredbe koje možete uključiti u svoje skripte.

dodavanje stavki mape u

zvučni signal

odaberi aplikaciju

odaberi boju

odaberi datoteku

odaberi naziv datoteke

odaberi mapu

odaberi s popisa

odaberi URL

Informacije memorijskog pretinca

zatvori pristup

zatvaranje prozora mape za

aktualni datum

odgoda

dijaloški odgovor

prikaži

prikaži dijalog

izradi ljusku - skriptu

preuzmi

FTP stavka

učitaj eof

informacija za

popis diskova

popis mapa

učitaj skriptu

podigni pogon

pomak

otvori za pristup

otvori lokaciju

otvaranje mape

putanja do

POSIX putanja

slučajan broj

učitaj

zaokruži

pokreni skriptu

reci

komponente skriptiranja

postavi eof

postavi memorijski pretinac na

postavi jačinu zvuka

pohranu skriptu

sažmi

sistemski atribut

vrijeme prema GMT

postavi

URL

napiši